

# Practice-Based-Research: Gestalterisches Produzieren, Vermitteln und Forschen

**Prof. Dr. phil. Hans-Ulrich Werner**

Fakultät Medien und  
Informationswesen (M+I)

Badstraße 24,

77652 Offenburg

Tel.: 0781 205-233

E-Mail:

[hans-ulrich.werner@hs-offenburg.de](mailto:hans-ulrich.werner@hs-offenburg.de)

**1954:** Geboren in Auerbach/Vogtland

Studien Ton- und Bildtechnik, Musik, Publizistik,  
Kommunikations- und Musikwissenschaft, Medienpädagogik

**1980:** Auditive Medienproduktion für Film, TV, Radio,  
Musikprojekte, Hochschulen, Autor und Herausgeber für Klang-  
Texte und künstlerische Bildungsprogramme  
Sound-Producer für Hörfunk und Fernsehen; Produktionsingenieur WDR-Studios Klang und Design

**Seit 2005:** Professur für Audioproduktion und Sound-Design  
an der Hochschule Offenburg

**Forschungsgebiete:** Audio-Produktion und Sound-Design: Audio-Video-Studioteknik, Audiogestaltung, Radio, Klang für Film + Video; Sound Design + Klangregie; Akustische Kommunikation; Intercultural Media und auditive Medienpädagogik, Soundscape – „Kultur des Hörens“



## 5.2 Practice-Based-Research: Gestalterisches Produzieren, Vermitteln und Forschen

Prof. Dr. Hans-Ulrich Werner

Ronald L. Linder, Lehrbeauftragter der  
Hochschule Offenburg

### Abstrakt

*Praxisorientierung und angewandte Wissenschaften sind an unseren Hochschulen erprobte Denkweisen, traditionsreich gewachsen aus Technik und Wirtschaft. Mit der interdisziplinären Medienfakultät M+I kommt der gestalterische Blick dazu auf Grafik, Bewegtbild, Sound, Multimedia und Interaktivität. Im Master-Studium ergänzen sich intermediales Gestalten und Reflexion mit audiovisueller Komposition als Performance. Solche experimentell-künstlerischen Projekte verbinden sich durch Hochschul- und Mediendidaktik mit forschendem Lernen, als integrierende Methode, die noch wachsen soll. Ein wichtiger Impuls dafür könnte Practice-Based Research sein. Das ist eine Forschung in Kunst und Gestaltung, aber auch in Medizin und Sozialwissenschaft, die sich in den letzten drei Jahrzehnten im Angelsächsischen von Nordamerika über England bis nach Australasia intensiv entwickelt hat.*

*Kreativität, praktisches Handeln, die konkreten Medienprodukte sowie der Umgang mit eigener Erfahrung als Künstler (und Wissenschaftler) stehen im Mittelpunkt einer auch sozialwissenschaftlich fundierten Praxis. Die Ausbildung zu einem künstlerischen PhD mit wissenschaftlichem Anteil ist im deutschsprachigen Hochschulraum wenig bekannt. Weltweit gibt es viele, auch gegenläufige und kritische Varianten: von der „Practice-*

*based-Research“, die in und durch Kunst eigenes Forschen in Gang setzt, bis zur „Research-led Practice“, die von interdisziplinärer Theorie ausgehend neue Wege künstlerisch begeht [1].*

### Einleitung

Im deutschsprachigen Raum gibt es erst seit wenigen Jahren das PhD-Studium als anderen Promotionsweg, in dem sich die Praxis von Künstlern und Designern mit Theoriearbeit trifft. Dies geschieht an Kunst- und Musik-Universitäten wie in Linz, Wien, Graz oder Zürich sowie an der Bauhaus-Universität in der Goethestadt Weimar. Hier fand im Dezember 2011 die „Conference on practice-based research in Art & Design“ statt.

Die Weimarer Ausbildung orientiert sich daran, denn der Abschluss besteht aus der praktischen Arbeit und einer gleich wichtigen wissenschaftlichen Studie, betreut durch zwei Lehrende, immer auch mit dem Blick auf den Prozess dazwischen.

Geleitet wird der Studiengang von Professor Frank Hartmann, dem Medienphilosophen und Fachmann für Bildsprachen. Er untersucht die komplexen Korrelationen von Ästhetik, Organisation und Technologie, in denen kulturelle Vermittlungssysteme und die Medien existieren und agieren. Das unterscheidet ihn von theoretischen Grundlagenforschern der universitären Kultur- und Medienwissenschaft. Frank Hartmann nutzt die Mediologie des französischen Soziologen Régis Debray als wirksame Analyse gesellschaftlicher Transmission [2]. Mit den zwei Ausdrucksformen des Poetischen (für das Künstlerische) und das Prosaische (in Wissenstexten) kritisierte er in seinem Leitvortrag die veränderte

Qualität im Dialog, der oft in und zwischen Disziplinen stattfindet. Er betont den Verlust an substanziellen Aussagen zugunsten des „Zelebrierens eines diskursadäquaten Habitus“. Als Lehrender schickt er seine PhD-Studierenden daher auf die Suche nach einer eigenen Gestalt für ihre Arbeit. Sie kann in jeder medialen Form präsentiert werden, jenseits des traditionellen Schriftgelehrten.

Wie sich die akademische Forschungspraxis auch im Design verändert hat, demonstrierte in Weimar eine Studie von Gesche Joost. Sie ist ausgebildete Gestalterin, Medienwissenschaftlerin und Professorin an der Universität der Künste in Berlin mit einem Stiftungslehrstuhl der Telekom, wo sie lange das Research-Lab geleitet hat. Sie schilderte mit Enthusiasmus Design und Forschen im Design als technischen, kreativen und partizipatorischen Prozess, in dem NutzerInnen in Entwürfe und Erkenntnisse sehr früh einbezogen sind.

Mit ihren Kolleginnen Kora Kimpel und Claudia Mareis hat sie 2010 den Sammelband einer Designforschung im Anwendungskontext herausgegeben. Schon durch den Titel „Entwerfen – Wissen – Produzieren“ ergibt sich leicht der Anschluss an künstlerische Forschung [3]. „Design promoviert“: Mit diesem Slogan ermutigt die Deutsche Gesellschaft für Designforschung und Designtheorie die kommenden Generationen zum doppelten Blick.

In einer dafür vorbildlichen Dissertation vergleicht die Schweizer Forschungsprofessorin und Gestalterin Claudia Mareis die kreative Praxis mit Strängen der akademischen Wissenskulturen [4].

Als Bausteine dienen zum Beispiel die „Wissenschaften vom Künstlichen“ nach Herbert Simon, einem Denker zwischen technischen und sozialen Fragestellungen. Sein Ansatz findet sich wieder auch als Baustein in der Medienkonzeption von Nicola Döring an der Universität Ilmenau [5]. Von Donald Schön stammt der berühmte, noch nicht eingelöste Slogan vom „reflective practitioner“, der implizites Erfahrungswissen mit expliziten Denkkulturen in Labor, Studio, Betrieb und Lehre verbindet [6]. Der Dialog dazwischen aber ist besonders wichtig, Entwerfen und Entwickeln sind nicht auf Produkte oder funktionelle Prozesse festgelegt.

Corina Caduff von der Kunstuniversität Zürich ergänzt dies mit einem programmatischen Zitat zum Dialog zwischen den Disziplinen: „Dabei gilt es, einen Forschungsbegriff festzulegen, durch den sich Künstlerische Forschung sowohl von Kunst als auch von wissenschaftlicher Forschung klar unterscheiden lässt“ [7].

Ein erstes Beispiel, wie sich diese Triade verwirklicht und ergänzen lässt: Carole Gray und Julian Malins haben in Schottland viele Studien praxisbasierten Forschens betreut und zu einem Lehrbuch verdichtet. Als Metapher dient ihnen die Reise durch die Phasen des Forschungsprojekts: vom Reiseplan zur Kartierung des Terrains, vom Bestimmen der eigenen Position zum Durchqueren von Landschaften, beim stetigen Interpretieren der Landkarte sowie durch Erkenntnisse und konkrete Ergebnisse in Publikationen [8].

Das meint also Ausgangsthemen, präzise Fragestellungen, Workflows und Perspektiven, Desiderate und die Wahl der Methoden. Trotzdem bleibt die Vielfalt an Zugängen groß.

Das Interdisziplinäre in Kunst und ihrer Praxis in Vermittlung und Wissenschaft sucht und entwirft dafür besondere Orte und ihre Medien. Das entstehende Wissen ist oft erfahrungsorientiert und zielt auf Unikate, nicht auf reproduzierbare Strukturen mit technischer oder sozialer Anwendbarkeit. Wie bei den Memoranden von Anselm Strauss, dem qualitativen Soziologen aus Chicago, ist das parallele „Reflective Journal“ wichtig: als Spiegelbild des künstlerischen Forschens selbst, aber immer auch offen für kreative Situationen.

Für die Arbeit im Medienbereich an Hochschulen mit „Angewandter und Anwendbarer Wissenschaft“ sind solche Wege mehrfach nutzbar: In der didaktischen Produktion von Projekten, über die Grenzen der beteiligten Disziplinen hinweg; als dialogische Angebote für Analyse und Reflexion vor, während und nach der zentralen gestalterischen Praxis, schließlich beim Engführen von interdisziplinären Diskussionsfeldern, die den Kontext der neuen und alten Medien in vielfältigen Perspektiven vermitteln.

Henk Borgdorff schließlich, ein präziser Beobachter auch internationaler Veränderungen der künstlerischen Forschung, unterscheidet dazu drei Formen im Dialog von Kunst und Wissen [9]:

Forschung über Kunst meint traditionelle „Reflexion und Interpretation“ von kulturwissenschaftlichen Disziplinen im Diskurs, meist ohne eigene direkte Praxis und im Nachhinein.

Forschung für Kunst ist angewandte Wissenschaft, die beim Entfalten hilft, als Recherche zum Material oder am Beispiel musikalischer Interpretation oder von Originalinstrumenten. Solche Studien stehen, so Borgdorff, im Dienst der künstlerischen Praxis, er nennt das eine „instrumentelle Perspektive“, verstanden als ein zeitliches Vorher.

Forschung in der Kunst bezieht sich auf Donald Schöns Ausdruck von „Reflexion in der Aktion“. Für diese „immanente und performative Perspektive“ verzahnen sich nicht nur praktisches Schaffen und das Wissen darüber. Nach unserer eigenen kombinierten Sicht fallen auch das Vorher und Nachher der Realisation zusammen: in Objekt und Material, Verlauf und räumlichen Kontext.

Mit den Worten von Henk Borgdorff: „Künstlerische Praxis – sowohl das Kunstobjekt als auch der kreative Prozess – verkörpert eingebettetes, implizites Wissen, das mit Hilfe von Experimenten und Interpretationen offenbart und artikuliert werden kann [10].“

## Referenzen

- [1] Smith Hazel, Dean Roger T. (ed.): Practice-Led Research, Researched Practice in the Creative Arts. Edinburgh University Press 2009
- [2] Hartmann Frank: Mediologie. Wien 2003
- [3] Mareis Claudia, Joost Gesche, Kimpel Kora (Hg.): Entwerfen – Wissen – Produzieren. Bielefeld 2010
- [4] Mareis Claudia: Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design und Wissensdiskursen seit 1960. Bielefeld 2011
- [5] Döring Nicola, Ingerl Andreas: Medienkonzeption. in: Batinic, Bernad; Appel, Markus: Medienpsychologie. Springer Heidelberg 2008
- [6] Simon Herbert: Die Wissenschaften vom Künstlichen. Wien 1994; Vgl. auch Schön Donald: The Reflective Practitioner. How Professionals Think in Action. New York 1983
- [7] Vergl. auch Caduff, Corina, Siegenthaler, Fiona, Wälchli, Tan (Hg.) Kunst und Künstlerische Forschung. Zürcher Hochschule der Künste 2009. Zitat Seite 12.
- [8] Gray, Carole; Malins, Julian: Visualizing Research. A Guide to the Research Process in Art and Design. 2004
- [9] Borgdorff Henk: Die Debatte über Forschung in der Kunst. In: Z hdk: Künstlerische Forschung. Positionen und Perspektiven. Subtexte 03. 29 – 30, Zürich 2009
- [10] Borgdorff 2009: 44

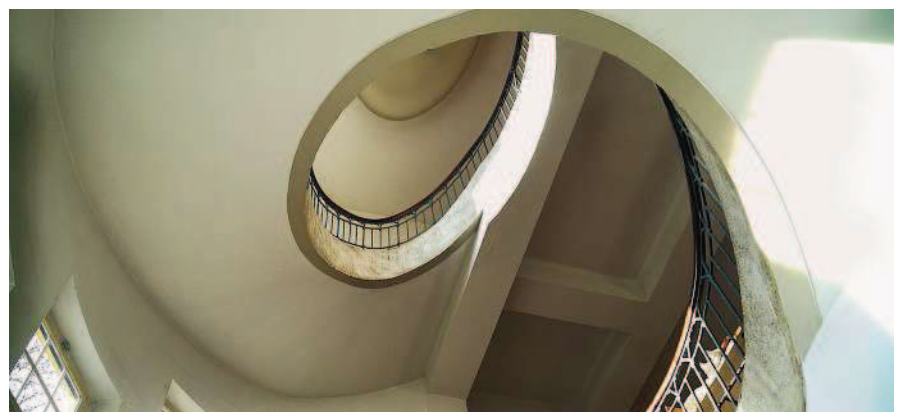


Abb. 5.2-1: Erkenntniswege im Bauhaus